HAL open science

Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale

Lise Renaud

▶ To cite this version:

Lise Renaud. Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale. Éditions Universitaires d'Avignon. Scénographies numériques du patrimoine, Julie Deramond, Jessica de Bideran, Patrick Fraysse (dir.), , pp.133-155, 2020, Collection En-Jeux, 978-2-35768-125-5. hal-03279026

HAL Id: hal-03279026

https://hal.science/hal-03279026v1

Submitted on 26 Nov 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Licence CC BY-NC-ND
Lise Renaud. Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale. Editions Universitaires d'Avignon. Scénographies numériques du patrimoine, Julie Deramond, Jessica de Bideran, Patrick Fraysse (dir.), Avignon, Éditions universitaires d'Avignon, 2020, pp. 133-155, 2020, 978-2-35768-125-5. •hal-03279026•

CHAPITRE 4

Repenser les outils numériques d'interprétation patrimoniale

LISE RENAUD

Introduction

Le plus haut sens travaille dans l'écart entre le visible, ce qui est montré, figuré, représenté, mis en scène et le lisible, ce qui peut être dit, énoncé, déclaré (Louis Marin[1]). Le recours de plus en plus fréquent à des dispositifs numériques d'aide à l'interprétation a fait des musées et sites patrimoniaux un terrain de recherche particulièrement fertile pour les chercheurs en muséologie. Que ce phénomène d'effervescence numérique résulte d'un effet de mode, d'une prétendue demande sociale ou d'injonctions politiques n'est pas ici la question. Bien qu'il soit indéniable que les déploiements de ces dispositifs dans les espaces patrimoniaux recouvrent des enjeux institutionnels, économiques et territoriaux[2], nous considérons qu'il est nécessaire d'observer ces dispositifs en fonction de ce qu'ils donnent à voir et à entendre

1. L. Marin, « Lire un tableau en 1639 d'après une lettre de Poussin », in *Pratiques de lectures*, R. Chartier (dir.), Marseille, Rivages, 1983, p. 123.

2. C'est l'une des conclusions centrales du projet de recherche POLI-APP (Politiques numériques des applications de visite patrimoniale : processus de décision, stratégies communicationnelles et jeux d'acteurs), projet émergent 2019 de la Fédération de Recherches Agorantic *Culture, Patrimoines, Sociétés numériques* (FR-CNRS -3621) que nous avons dirigé.

aux visiteurs. En d'autres termes, c'est par une analyse sémio-pragmatique des caractéristiques de cette écriture patrimoniale – si tant est qu'elle ait une spécificité par rapport à celle qui se déploie sur les outils analogiques – que nous proposons de regarder les productions informatisées d'aide à l'interprétation (application mobile, table interactive, cartel numérique, etc.) qui sont déployées *in-situ* dans les musées et sites patrimoniaux. En effet, la diversité des outils actuellement proposés aux visiteurs par les sites patrimoniaux rend délicate une compréhension fine des médiations à l'œuvre. Nous considérons qu'une telle approche est susceptible d'éclairer et de démêler le « fatras numérique » auquel le chercheur se voit confronté lorsqu'il mobilise l'expression « médiation numérique[3] ». Cette expression regroupe de façon indifférenciée des supports et contenus hétérogènes autant qu'elle qualifie des pratiques variées. Les études ont tendance à se focaliser sur un terrain précis difficilement généralisable ou travaillent à partir de catégorisations issues de la terminologie des professionnels du numérique (réalité augmentée, réalité virtuelle, etc.) sans les questionner[4]. L'usage de l'expression générique « médiation numérique » provoque pourtant un amalgame parmi des productions médiatiques très disparates du point de vue des médiations proposées (usages *ex-situ* et *in-situ*, dispositif transportable ou fixe, communication institutionnelle, information technique ou médiation des savoirs, etc.). Rares sont en effet les recherches qui

3. N. Navarro, L. Renaud, « La médiation numérique au musée en procès », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16, 2019 (http://journals.openedition.org/rfsic/5592, consulté le 27 janvier 2020).

4. L'usage de l'expression « réalité augmentée » dépasse d'ailleurs souvent largement sa définition technique puisque qu'elle désigne des dispositifs d'aide à l'interprétation qui ne mobilisent pas cette technologie.

abordent ces dispositifs dans leur globalité, interrogent la nature de la relation visiteur-patrimoine qu'ils proposent et s'écartent de la sempiternelle interrogation sur les effets de ces outils sur les visiteurs[5]. Or, poser la question des scénographies numériques des patrimoines oblige à regarder au plus près les formes sémiotiques, c'est-à-dire les différents types de signes qui mettent en scène le patrimoine. Adopter cette posture nous semble être le moyen d'observer plus finement ces productions informatisées en les replaçant dans ce qu'elles sont d'un point de vue communicationnel : un complexe pluri-médiatique, combinant différents registres sémiotiques (textes, images, vidéos, etc.), en ayant comme fonction première celle de représenter le patrimoine et d'aider son interprétation. Adopter une telle approche peut permettre de catégoriser ces écritures numériques patrimoniales en fonction non pas de leurs propriétés techniques, mais selon la logique communicationnelle qu'elles adoptent et configurent. À partir d'exemples de productions informatisées d'aide à l'interprétation, nous proposons, dans le prolongement des travaux d'Yves Jeanneret et Emilie Flon sur les schèmes organisateurs[6], de qualifier les postures perceptives et logiques de représentations proposées à partir d'une analyse des formes de l'écriture numérique patrimoniale. Entre deux productions informatisées d'aide à l'interprétation a-t-on affaire à la même écriture ? Qu'est-ce qui les différencie ? Quelle posture

5. Le travail effectué par Gaëlle Lesaffre, Anne Watremez et Émilie Flon sur les applications mobiles de visite constitue une exception dans la mesure où leur recherche aboutit à une caractérisation des applications en fonction du type de médiation proposé. Voir G. Lesaffre, A. Watremez, É. Flon, « Les applications mobiles de musées et de sites patrimoniaux en France, quelles propositions de médiation ? », *La Lettre de l'OCIM*, 154, 2014, p. 5-13.

6. É. Flon, Y. Jeanneret, « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *Revue des interactions humaines médiatisées*, 1, 2012, p. 3-33.

perceptive est assignée au visiteur[7] ? Quel modèle de la relation au savoir est convoqué ?

Nous faisons l'hypothèse que les dispositifs proposés dans les sites patrimoniaux peuvent être caractérisés en fonction de la position perceptive du visiteur, ainsi que du rapport au patrimoine et au savoir qu'ils préfigurent. La prise en compte de ces deux dimensions (posture perceptive et logique de représentation) constitue un enjeu pour l'analyse de l'énonciation numérique patrimoniale. En prendre conscience est essentiel pour s'extraire des formules promotionnelles autour de l'immersion et de l'expérientiel, qui guident trop souvent les recherches autour de ces outils.

De la pertinence de l'analyse formelle

Au lieu d'étudier les dispositifs numériques d'aide à l'interprétation selon les terminologies des professionnels du numérique (réalité augmentée, réalité virtuelle, etc.), nous considérons que ces médias peuvent être appréhendés, comme le propose Yves Jeanneret, comme des « adjuvants » ou « médias tactiques » qui viennent s'ajouter au « média stratégique » que constitue l'exposition[8]. Ces dispositifs médiatiques gravitent autour de l'exposition : « ils sont moins *l'objet*

7. Nous employons dans ce texte le terme de visiteur pour désigner l'interprète *in-situ* et insister sur le rôle de son déplacement dans la construction du sens, même si le visiteur est aussi lecteur ou spectateur au cours de sa visite. Nous employons par opposition l'expression lecteur-visiteur, lorsque le visiteur n'est pas sur place et effectue une activité externe au lieu patrimonial.

8. Y. Jeanneret, « La place des transformations médiatiques dans l'évolution des musées. Une problématique », in J. Le Marec, B. Schiele et J. Luckerhoff (dir.), *Musées, Mutations…*, Dijon, EUD, OCIM, 2019, p. 97-123.

de la pratique culturelle que ses *adjuvants*[9] ». Ils sont de surcroît à étudier comme producteurs d'écrits d'écran dans la mesure où leurs pratiques relèvent avant tout d'activités d'écriture et de lecture[10]. Adopter une telle posture permet de redonner de l'épaisseur à ces outils, aux formes sémiotiques qu'ils mobilisent, et d'éviter de négliger le processus interprétatif nécessaire à leur mobilisation au cours d'une visite patrimoniale. Cette approche permet donc de regarder autrement ces productions informatisées. En les replaçant comme activités d'écriture et de lecture, elle conduit à effectuer deux constats : l'absence de rupture entre les outils de médiation analogique et numérique ; la grande similarité entre les écrits d'écran proposés d'un site patrimonial à l'autre. En premier lieu, en tant qu'auxiliaires du discours d'exposition, la mission principale des productions informatisées *in-situ* est d'aider l'interprétation des publics. Contrairement aux arguments circulant dans la presse qui annoncent une révolution dans les espaces muséaux induite par les outils numériques[11], ils s'inscrivent dans la filiation des dispositifs de médiation qui les ont précédés (dépliant, étiquette, feuillet, guide, maquette, panneau, etc.) et en reprennent les codes et fonctions communicationnelles. La forme étiquette ou cartel est par exemple régulièrement mobilisée dans les écrits d'écran. Elle

9. *Ibid.*, p. 100.

10. La notion d'écrit d'écran est utilisée pour désigner les interfaces informatiques (site web, application mobile, panneau d'affichage, etc.) en les replaçant dans l'histoire de l'écriture. Voir E. Souchier, E. Candel et G. Gomez-Meija, *Le numérique comme écriture : théories et méthodes d'analyse*, Paris, Armand Colin, 2019.

11. N. Pianezza, N. Navarro, L. Renaud, « Pour une archéologie de l'injonction : leitmotivs dans la presse autour des projets numériques patrimoniaux », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 20, 2019, p. 27-38.

apparaît comme une « petite forme[12] », figure archétypale du discours muséal, susceptible d'être reconnue et associée par le lecteur-visiteur à un dispositif d'aide à l'interprétation patrimoniale[13]. Les découpages thématiques, la nature des contenus, les formes visuelles ou sonores sont ainsi régulièrement mobilisés dans les écrits d'écran contemporains. L'on peut certes considérer que ces emprunts ou transferts sont dus aux logiques professionnelles de travail (les entreprises spécialisées dans la création d'audio-guides fabriquent par exemple actuellement des applications mobiles), mais ils sont aussi un moyen de faciliter l'activité de reconnaissance des visiteurs, du fait de leur familiarité avec les formes rencontrées. En second lieu, les recherches menées autour des applications mobiles de visite permettent de relever une grande similarité entre les écrits d'écran proposés aux visiteurs[14]. Contrairement à l'idée largement répandue qu'ils mettent en œuvre une grande variété de designs, un ensemble restreint de gabarits ou modèles de présentation des informations en circulation dans le champ patrimonial peut être aisément constaté lors

12. La notion de « petite forme » est développée dans la théorie des écrits d'écran pour désigner « des formes récurrentes, de dimensions restreintes, qui lissent et standardisent la composition des écrans du Web contemporains ». Il s'agit de formes stéréotypées et reproductibles qui entrent de façon récurrente dans la composition des pages, comme par exemple les vignettes, menus déroulants, etc. Voir E. Souchier, E. Candel et G. Gomez-Meija, *Le numérique comme écriture*, *op. cit*.

13. L. Renaud, « Versailles sur écran. Promesses touristiques numériques et visite fantasmée », *Communication & langages*, 191/1, 2017, p. 67-81.

14. G. Vidal, F. Laroche, *Vers des applications numériques "durables" pour les institutions patrimoniales*. [Rapport de recherche] Université Paris 13, École Centrale de Nantes, 2017 (ffhal-01556585f) ; M. Cambone, *La médiation patrimoniale à l'épreuve du « numérique ». Analyse de dispositifs de médiation de l'espace urbain patrimonial*, thèse en sciences de l'information et de la communication (sous la dir de M. S. Poli et V. Paci), Université d'Avignon, 2016 ; G. Lesaffre, A. Watremez, É. Flon, « Pistes de recherche sur les applications mobiles en muséologie ? », *Culture & Musées*, 23, 2014, p. 167-173.

d'une comparaison des écrits d'écran[15]. Ce constat oblige le chercheur à dépasser les classifications professionnelles, qui tendent à masquer la faible variété de designs d'applications de visite, pour proposer une autre manière de caractériser les outils proposés aux visiteurs. L'enjeu de la qualification de ces productions informatisées est de permettre de prendre en compte à la fois la façon dont la relation au patrimoine est mise en scène et le point de vue que cette scénographie assigne au visiteur. L'analyse formelle des outils numériques d'aide à l'interprétation est une démarche méthodologique qui ne consiste donc pas à centrer cette interprétation sur la technologie employée (réalité augmentée, virtuelle, géolocalisation, etc.) ou sur la forme du support (taille de l'écran, portabilité, etc.). Sa focale est celle de l'étude de la forme perceptible des représentations numériques proposées au visiteur. Le design choisi est en effet considéré comme réclamant une posture perceptive (une façon de percevoir) et s'appuyant sur une logique de représentation du savoir (une modalité didactique, c'est-à-dire une manière d'envisager sa transmission). Le design repose sur la composition de la représentation numérique (agencement des signes, registre sémiotique, signes plastiques, etc.), la relation entretenue entre la représentation et son référent ainsi que les actions sollicitées auprès du visiteur pour la construction de sens. L'analyse de ces trois dimensions doit permettre de mieux qualifier le fonctionnement des adjuvants numériques d'interprétation patrimoniale.

15. Depuis 2010, nous avons piloté et participé à plusieurs projets de recherche collectifs sur des applications mobiles de visite qui incluaient des analyses socio-sémiotiques de ces outils et qui nous permettent d'avancer cette conclusion : *Grenoble Ville Augmentée* (2010-2011) ; *Ville Augmentée, ville diminuée ? Le rapport territorial à l'information dans les visites numériques de ville* (2014) ; *L'Œno-M-Tourisme, L'expérience patrimoniale et territoriale des œnotouristes à l'épreuve des applications mobiles* (2016) ; *Politiques numériques des applications de visite patrimoniale : processus de décision, stratégies communicationnelles et jeux d'acteurs* (2019).

LIEUX PATRIMONIAUX	NOM DU DISPOSITIF ÉTUDIÉ	PRODUCTEURS	ANNÉE DE LANCEMENT	CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES
Palais des Papes	*HistoPad*	Histovery, Avignon Tourisme, Service de la conservation du Palais des Papes	2017	Tablette embarquée prêtée au visiteur le temps de sa visite
Château de Versailles	Château de Versailles	Sedona EPV	2014 (actuellement v. 4.4.1)	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Pont d'Avignon	Avignon 3D	Grand Avignon, CNRS, AGP, GMT Editions	2014	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Abbaye de Jumièges	Jumièges 3D	GMT Editions, AGP, AXYZ, Département de Seine-Maritime	2012 (actuellement v 2.0)	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Abbaye de Cluny	Abbaye de Cluny	Centre des monuments nationaux	2017	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Théâtre antique d'Orange	Théâtre d'Orange	Culturespaces, smArtapps, Antenna Audio, K-Prodz	2013 (v 2.0 (2018)	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Fort Saint-André	Fort Saint-André	Centre des monuments nationaux	Mars 2018	Application mobile téléchargeable sur smartphone
Abbaye de Sénanque	*HistoPad*	Histovery Abbaye Notre Dame de Sénanque	Juin 2019	Tablette embarquée prêtée au visiteur le temps de sa visite
Musée Départemental Arles Antique	Arkéofil	Yasmina Azeri, Musée Départemental Arles Antique	Février 2018	Tablette embarquée prêtée au visiteur le temps de sa visite
British Museum	British Museum	Vusiem Tour Guides Ltd	2012 (actuellement v 4.7)	Application mobile téléchargeable sur smartphone

Tab. n° 1 : Synthèse des dispositifs d'aide à l'interprétation étudiés.

Afin de recenser et de qualifier leurs *designs*, nous avons élaboré un corpus volontairement hétérogène de dispositifs numériques d'aide à l'interprétation *in-situ*. La constitution de ce corpus a été réalisée avec un souci d'éclectisme plus que d'homogénéité. L'hétérogénéité repose ainsi sur des outils, des objets patrimoniaux et des périodes historiques variés. C'est à partir des dispositifs numériques déployés dans dix lieux patrimoniaux que nous avons cherché à identifier des critères pertinents de qualification des représentations proposées : Palais des Papes d'Avignon, Château de Versailles, Pont d'Avignon, Abbaye de Jumièges, Abbaye de Cluny, Théâtre antique d'Orange, Fort Saint-André, Abbaye de Sénanque, musée départemental de l'Arles antique, British Museum. Pour une meilleure appréhension de leur contexte de développement, nous les présentons sous forme de tableau de synthèse ci-contre.

Caractériser les représentations numériques des patrimoines

La démarche de caractérisation sémio-pragmatique des représentations numériques consiste, à partir d'outils numériques d'aide à l'interprétation et activables *in situ*, à déterminer des critères pertinents pour qualifier le processus de production de sens, appelé aussi *sémiosis*. Dans leur théorie sur les schèmes organisateurs, Emilie Flon et Yves Jeanneret précisent qu'il est possible, lors de l'analyse de sites internet, de distinguer trois niveaux dans le processus de construction du sens : « la posture perceptive face au dispositif de représentation (processus phénoménologique), les différents schèmes organisateurs (structure sémiotique) et la logique de médiation

(relation avec un destinataire)[16] ». Nous proposons d'appliquer le même découpage aux productions informatisées étudiées ici.

Trois postures perceptives : sélective, globalisante, comparative

Qu'il s'agisse de cartel numérique, du contenu d'applications de visite ou de vidéo-projections, le visiteur peut être placé dans trois postures perceptives pour l'interprétation patrimoniale, en lien avec le contenu et la forme du discours de médiation auquel il accède *in-situ*. Soit le dispositif de médiation configure une vue sélective, c'est-à-dire qu'il focalise la perception du visiteur sur une sélection de points saillants jugés dignes d'intérêts ; soit il propose d'arborer une vue globale c'est-à-dire qu'il invite à une perception d'ensemble ; soit, encore, il induit une vue comparative qui invite le visiteur à rapprocher et à comparer des représentations. La vue comparative peut mobiliser différents degrés d'évocation : elle peut adopter un fonctionnement analogique ou davantage métaphorique[17]. Ces trois postures ne sont évidemment pas exclusives : elles peuvent se combiner et être réclamées lors de l'usage du même outil numérique. Relevons toutefois que pour le fonctionnement interprétatif, l'une ou l'autre des postures sera dominante à un moment donné de la mobilisation de l'outil de médiation. Par exemple, les applications

16. Flon, Jeanneret, « La notion de schème organisateur… », art. cité, p. 12.

17. F. Belaën, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, 5, 2005, p. 91-110.

Louvre Guide[18] ou *British Museum*[19] positionnent le visiteur dans une posture globalisante, à partir de la visualisation des plans ou de la mosaïque introductive de photographies des œuvres de la collection. La posture devient sélective, dès que l'on désire consulter des informations liées à une œuvre spécifique. L'analogie (photographie de l'œuvre et œuvre référente) sur laquelle repose le sens de chaque photographie met aussi en jeu une posture comparative entre l'objet patrimonial et sa représentation. Relevons à travers ces deux exemples la forte similarité de ces interfaces, qui ont d'ailleurs été développées par la même entreprise. Cette similitude illustre l'impact des formats et gabarits dans les écrits d'écran. Au-delà de l'intérêt économique pour l'entreprise d'effectuer des économies d'échelle et donc de travailler à partir d'un squelette d'application, ce format d'écriture, de type collection et fiche œuvre, est récurrent pour les applications muséales. Les musées adoptant une muséologie d'objet[20] l'affectionnent particulièrement. L'adjuvant semble adopter un design que l'on pourrait qualifier de catalogue ou de portfolio.

Considérons l'application *Fort Saint-André*[21]. Elle débute par un processus de reconnaissance qui se fonde sur une vue sélective (le texte mettant en exergue les spécificités patrimoniales) et comparative (photographie). Elle implique une posture perceptive de vue d'ensemble lors de l'usage de cartes et de plans. Bien qu'ils

18. Voir l'application https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.lvr.paris.vusiem&hl=fr, consultée le 2 septembre 2020.

19. Voir l'application https://play.google.com/store/apps/details?id=air.com.bm.london.vusiem&hl=fr, consultée le 2 septembre 2020.

20. J. Davallon, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics & musées*, 2, 1992, p. 111.

21. Voir l'application https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.monumentsnationaux.fortsaintandre&hl=fr_CH, consultée le 2 septembre 2020.

puissent mobiliser une vue comparative, les jeux qui y sont proposés placent souvent le visiteur dans une posture sélective à travers le regard de détail réclamé. Le visiteur est amené à se focaliser sur un élément de l'ensemble patrimonial. Enfin, l'*HistoPad* du Palais des Papes[22] ou de Sénanque place le plus souvent le visiteur dans une posture comparative entre images numériques et espace environnant, l'amenant à articuler régulièrement les représentations numériques d'une salle dans le passé et la perception du bâti actuel. Toutefois, ce dispositif fait aussi appel de façon plus ponctuelle à une vue d'ensemble (plan, maquette numérique de bâtiment) ou une vue de détail (cartels activables grâce à des loupes). L'identification de ces trois postures perceptives (sélective, globalisante et comparative) a des implications qui méritent d'être soulignées. Premièrement, les trois types de postures identifiées ne sont pas exclusifs aux outils numériques. La même classification peut être utilisée pour l'étude d'autres supports de médiation (étiquettes, maquettes, panneaux, etc.). La nature des mentions écrites, comme les dates ou les matériaux dans les cartels, sont une illustration du regard sélectif impliqué, par le travail de catégorisation sur lequel il s'appuie. Les plans, cartes géographiques ou maquettes visent généralement à offrir une vue globale. Le cas de la maquette est un parfait exemple de cette posture totalisante. À son sujet, Daniel Jacobi indique que c'est « un outil synoptique très puissant : elle permet de donner une vue d'ensemble et de faire voir un monument comme on ne l'a jamais vu ou comme on ne peut pas le voir à pied, lors d'une visite habituelle, c'est-à-dire en cheminant dans une architecture dont les différentes salles et murs empêchent de percevoir

22. Voir l'application http://www.palais-des-papes.com/fr/content/histopad-pour-tous, consultée le 2 septembre 2020.

l'ensemble et surtout l'organisation structurelle[23] ». Les reconstitutions en costume, l'usage de photographies ou les sons d'ambiance fonctionnent quant à eux comme des outils d'aide à l'interprétation qui demandent au visiteur de se placer dans une posture comparative entre la représentation et son référent. Ces figurations reposent avant tout sur une analogie qui tire sa signification de la comparaison. Deuxièmement, à rebours des arguments autour du « voyage dans le temps » ou de la « projection dans le passé » induits par l'usage d'outils numériques, l'impression d'immersion n'est pas automatique avec les productions informatisées. En suivant les réflexions de Florence Belaën sur l'immersion, nous considérons que, pour être ressentie, elle réclame au visiteur, d'adopter une posture perceptive comparative[24]. Or, celle-ci est peu présente dans certains outils numériques et cela même si les discours promotionnels les présentent ainsi. De plus, cette posture nécessite une série d'inférences qui réclament un travail cognitif important, non assimilable à une compréhension immédiate et donc bien loin de la figure mythique de la téléportation. Ainsi, les difficultés d'articulation entre les représentations (numérique et monde d'origine) et la perception de l'environnement, que peuvent ressentir certains visiteurs lors du recours aux outils de restitution numérique embarqués[25], nous semblent liées à cette posture comparative. Ce constat met à mal l'idée d'un apprentissage facilité

23. D. Jacobi, *Les musées sont-ils condamnés à séduire ? Et autres écrits muséologiques*, Paris, MkF, 2017, p. 127.

24. F. Belaën, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, 5, 2005, p. 91-110.

25. Ce constat s'appuie notamment sur l'étude de réception menée auprès des visiteurs sur l'*HistoPad* du Palais des Papes par le Centre Norbert Elias au cours de l'année 2019 (*Étude de l'HistoPad du Palais des Papes : Caractérisation des usages et recommandations* – Centre Norbert Elias/Avignon Tourisme/Histovery).

par le recours à des reconstitutions 3D. Cette imagerie est souvent considérée comme facilitant l'interprétation, car elle travaillerait sur une compréhension et une mémorisation visuelle, qui paraissent plus instinctives et immédiates qu'une mémorisation analytique, plus réfléchie et calculée. Or, cette opposition ne tient pas. Le processus interprétatif enclenché par la posture comparative est complexe et réclame un effort conséquent.

Trois logiques de représentation : classement, commentaire, substitut

Considérant la logique de représentation mobilisée dans les écrits d'écran d'aide à l'interprétation patrimoniale, trois modalités peuvent être distinguées. Soit l'écrit d'écran procède suivant une logique de classement, proche d'un geste d'inventaire et d'élaboration d'un thésaurus : il s'agit dans ce cas de lister, étiqueter, classer. Soit la production informatisée adopte une logique de commentaires qui apparaissent sous forme vidéo, textuelle ou audio. Dans ce cas, le contenu délivré entend expliquer, en ajoutant de l'information à ce qui est perceptible dans l'espace patrimonial. Il s'agit moins de décrire et catégoriser, que d'expliciter ou développer une thématique précise. Soit, encore, l'écrit d'écran assure un rôle de substitut : il représente par un principe de mimétisme, mais surtout opère comme mise en présence de

l'absent ou de l'imperceptible[26]. Au premier abord, on pourrait objecter à ce découpage le caractère poreux de ces catégories. Classer n'est-il pas aussi une manière d'expliquer ? Figurer n'est-ce pas une façon de montrer et donc de désigner ? Les logiques de représentation identifiées ne sont en effet pas contradictoires. Elles s'articulent entre elles et ont un objectif commun : favoriser l'appropriation patrimoniale. Les outils de médiation patrimoniale, qu'ils soient numériques ou analogiques, opèrent toujours suivant trois logiques : identification, explication et monstration[27]. Néanmoins, nous considérons que la manière d'atteindre ces objectifs peut s'effectuer en privilégiant une façon de représenter le savoir. Le savoir peut tour à tour être considéré comme relevant de l'inventaire (classer, étiqueter), de l'argumentation (expliquer, commenter) ou de l'expérimentation (voir, projeter, imaginer). Les écrits d'écran de médiation patrimoniale renvoient ainsi, à travers la forme adoptée, à différents modèles d'une relation au savoir. L'application *Abbaye de Cluny*[28] éditée par le Centre des monuments nationaux adopte pour sa visite en famille un format proche du portfolio et associe des photographies à des commentaires textuels, en lien avec ce que peut voir le visiteur *in-situ*. Par exemple, dans le petit cloître, à propos d'un chapiteau,

26. C. Tardy, *La médiation d'authenticité des substituts numériques,* in *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, 2015 (http://books.openedition.org/oep/453 consulté le 27 janvier 2020).

27. La dénomination des trois logiques présentée ici a été élaborée à partir des trois fonctions (étiqueter, communiquer, signaliser) qu'assurent, selon Daniel Jacobi, les textes à l'intérieur de l'exposition (cf. D. Jacobi, *Textexpo ; Produire, éditer et afficher des textes d'exposition*, Dijon, OCIM, 2016).

28. Voir l'application https://play.google.com/store/apps/details?id=fr.monumentsnationaux.cluny&hl=fr, consultée le 2 septembre 2020.

le visiteur peut lire : « les végétaux sont des motifs courants en sculpture au Moyen-Âge, ainsi on retrouve beaucoup de feuilles, de fleurs et de fruits […]. Cependant, les motifs figurés sont aussi beaucoup utilisés car les églises sont des lieux de cultes pour les fidèles qui sont parfois analphabètes. Grâce à des scènes de la bible taillées dans la pierre, ils peuvent continuer leur apprentissage des textes sacrés[29] ». Tout en inscrivant le visiteur dans une posture perceptive sélective en tête de l'affichage de l'écrit d'écran (regard de détail en l'invitant à observer les chapiteaux), le texte vient ici comme un complément, tel un commentaire qui vise à transmettre les savoirs par l'adjonction d'informations.

De façon similaire, les pistes sonores des applications *Théâtre d'Orange*[30] ou *Château de Versailles*[31] adoptent la logique du commentaire audio, qui vient s'ajouter à la visualisation de l'espace patrimonial *in situ*. Néanmoins, la structuration de l'écran d'accueil de l'application *Théâtre d'Orange* donne à lire un découpage thématique qui organise l'information et classe en conséquence le contenu. Les sons d'ambiance ou musique *off* mobilisés peuvent aussi adopter une logique de représentation comme substitut. L'énonciation sonore privilégiée vise alors à évoquer le monde d'origine dans son contexte historique, en figurant les sons d'une scène d'époque, comme les bruits de foule lors de la présentation de la salle des gardes de la Reine pour l'application *Château de Versailles*. De même les reconstitutions

29. Texte extrait de l'application *Abbaye de Cluny* éditée par le Centre des monuments nationaux.

30. Voir l'application https://apps.apple.com/fr/app/th%C3%A9%C3%A2tre-et-mus%C3%A9e-dorange/id588344031, consultée le 2 septembre 2020.

31. Voir l'application https://play.google.com/store/apps/details?id=com.sycomore.chateaudeversaille.activity&hl=fr, consultée le 2 septembre 2020.

numériques du Pont d'Avignon visionnables *via* l'application *Avignon 3D*[32] ou celles du Théâtre antique d'Orange accessibles *via* un film dans l'espace de projection dédié sur site, visent à rendre présent l'absent et fonctionnent comme substituts.

La représentation numérique vise dans ce cas à permettre au visiteur d'accéder aux savoirs par l'analogie entre le monde d'origine et sa représentation imagée et sonore. Ces écrits d'écran fonctionnent par mimétisme ; ils ont surtout, une valeur spécifique inhérente à leurs liens avec ce qu'ils représentent. La mise en scène, la scénographie, doit en effet faire valoir une forme d'authenticité par le biais du substitut[33]. Ces trois logiques de représentation (classement, commentaire, substitut) ne sont pas propres aux seuls outils numériques. Elles sont tout aussi présentes à travers les dispositifs analogiques de médiation. De façon schématique, nous pouvons considérer que majoritairement, l'étiquette autonyme[34] classe, l'audioguide commente, la reconstitution et la maquette figurent.

Ces dispositifs de représentation ne sont donc pas spécifiques aux outils numériques. Toutefois, la logique de représentation par substitut (savoir par l'expérimentation) connaît un succès grandissant dans les institutions patrimoniales et muséales. Pour Jessica de Bideran plusieurs facteurs sont d'ailleurs susceptibles d'expliciter le succès et l'expansion des « monuments virtuels » : démocratisation des outils de numérisation et de modélisation 3D ;

32. Voir l'application http://artgp.fr/avignon-3d.html, consultée le 2 septembre 2020.

33. Tardy, *La médiation d'authenticité…*, *op. cit.*

34. L'étiquette autonyme est une étiquette minimaliste qui désigne et dénomme les items exposés.

circulation et partage d'une matrice de représentation commune entre professionnels des patrimoines et publics ; construction d'une nouvelle mythologie, celle de la capacité de nos outillages informatiques à reconstituer le passé[35]. Ces mouvements sont de surcroît renforcés par la convergence de deux autres phénomènes actuels : d'une part, la montée en puissance d'une valeur positive accordée dans les sociétés occidentales aux émotions, aux ressentis, à l'expérience ; d'autre part, la facilité avec laquelle la numérisation permet de créer et de faire circuler des substituts, c'est-à-dire des images des patrimoines. En d'autres termes, l'importance prise par les substituts numériques dans les sites patrimoniaux et les musées, fait des problématiques « de la représentation du rapport à l'authenticité par le substitut et non plus par le patrimoine[36] » un enjeu central pour la médiation.

Trois modèles d'écriture numérique

Les deux typologies proposées sont susceptibles d'être combinées pour caractériser les écrits d'écran d'interprétation patrimoniale. Le travail de combinatoire montre un renforcement du fonctionnement sémiotique de l'écrit d'écran par l'association d'une posture perceptive avec une logique de représentation. Nous le synthétisons dans le tableau ci-après.

35. J. de Bideran, *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*, thèse de doctorat en Art et histoire de l'art (dir. P. Araguas), Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012 (tel-00751452).

36. Tardy, *La médiation d'authenticité…*, *op. cit.*

POSTURE PERCEPTIVE	LOGIQUE DE REPRÉSENTATION	ARCHÉTYPE D'ADJUVANT NUMÉRIQUE
Sélective (l'écrit d'écran rapproche et focalise)	Classement (l'écrit d'écran découpe)	Écran-étiquette
Globalisante (l'écrit d'écran éloigne et donne une vue en surplomb)	Commentaire (l'écrit d'écran ajoute)	Écran-carte
Comparative (l'écrit d'écran ressemble)	Substitut (l'écrit d'écran remplace)	Écran-reconstitution

Tab. n° 2 : Caractéristiques des écrits d'écran d'interprétation patrimoniale.

Bien que des archétypes puissent être dégagés, précisons que les représentations numériques qui se déploient sur les écrans ne sont pas toujours évidentes à classer dans l'une ou l'autre des catégories. Le cas de la maquette numérique est de ce point de vue éloquent. En se référant à celles que présente l'*HistoPad* du Palais des Papes, nous pouvons considérer que la maquette propose une posture globalisante. Toutefois, son analogie visuelle avec le monument et les maquettes analogiques exposées dans la Salle de Jésus, la donnent à voir comme un substitut qui fait l'objet de découpages temporels qui classent les représentations par périodes historiques de construction.

C'est finalement sur la capacité à combiner les postures et logiques de représentation que repose la puissance de l'aide à l'interprétation de cette forme d'écriture numérique. Cette puissance symbolique est un phénomène relevé par Jessica de Bideran[37], qui propose d'utiliser la notion de « monument virtuel », pour désigner ces modélisations 3D et insister sur la mythologie qui les entoure.

37. de Bideran, *Infographie, images de synthèse…*, *op. cit.*

Conclusion : Diversifier la communication patrimoniale

Dans l'effervescence des dispositifs numériques de médiation patrimoniale, la façon de représenter le patrimoine pour aider à son interprétation convoque différentes postures perceptives (sélective, globalisante, comparative) et diverses visions de la relation aux savoirs (classement, commentaire, substitut). Ces catégories sont susceptibles d'être utilisées pour favoriser une compréhension plus fine des caractéristiques des différentes écritures numériques patrimoniales.

Qui plus est, une analyse à partir de ces catégorisations montre l'existence de trois façons d'envisager l'interprétation patrimoniale ou de trois « prétentions communicationnelles » pour reprendre la terminologie d'Yves Jeanneret[38]. Les dispositifs numériques à travers leur dimension formelle engagent différentes représentations de l'interprétation patrimoniale et préfigurent et configurent en tant que tiers-médiateurs la relation que le visiteur tisse avec l'objet patrimonial. L'interprétation patrimoniale peut être pensée comme un processus heuristique qui repose sur le raisonnement et le découpage du monde (figure de la rationalité). Elle peut aussi être considérée comme un processus synoptique qui réclame une compréhension globale et une appréhension de l'entièreté (figure de l'omniscience). Elle peut enfin être abordée comme un processus transmissif qui envisage une correspondance entre perception et mémorisation (figure de la télépathie). Chacune de ces trois conceptions de l'interprétation

38. Y. Jeanneret, *Critique de la trivialité*, Paris, Les Éditions Non Standard, 2014.

qui transparaissent des écrits d'écran étudiés peut être critiquée en tenant compte de ce qu'elle choisit de donner à voir, par rapport à ce qu'elle omet ou passe sous silence. Elles sont toutes trois convoquées, tour à tour, lors de l'usage de dispositifs d'aide à la visite. Toutefois, la montée en puissance de la troisième conception (processus transmissif faisant correspondre perception et mémorisation), une représentation mise en valeur dans l'espace public et banalisée à travers différents discours promotionnels autour de la promesse de visite, concourt à rendre caduques les deux autres conceptions. Or, nous voyons un risque dans le fait de privilégier une conception de l'interprétation patrimoniale au détriment des autres : la réduction ou la simplification des représentations du processus interprétatif. Ce réductionnisme est à son tour susceptible de favoriser un déploiement d'outils de médiation qui ne travaillent plus à combiner les postures perceptives et les logiques de représentation des savoirs. Privilégier une seule façon de percevoir et une seule manière d'accéder aux savoirs constitue une tentation pour la conception des productions informatisées dédiées aux patrimoines, dans la mesure où cela pourrait faciliter et, donc renforcer la reproduction et l'uniformisation du design des adjuvants. À l'encontre de cette standardisation, il paraît essentiel de multiplier et diversifier les formes et les mises en scène des représentations patrimoniales.

Bibliographie

Belaën Florence, « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, 5, 2005, p. 91-110.

Cambone Marie, *La médiation patrimoniale à l'épreuve du « numérique » : Analyse de dispositifs de médiation de l'espace urbain patrimonial*, thèse en sciences de l'information et de la communication (sous la dir de M.S. Poli et V. Paci), Université d'Avignon, 2016.

Chion Michel, *Un art sonore, le cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 2003.

Davallon Jean, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics & musées*, 2, 1992, p. 99-123.

De Bideran, Jessica, *Infographie, images de synthèse et patrimoine monumental : espace de représentation, espace de médiation*, thèse de doctorat en Art et histoire de l'art (dir. P. Araguas), Université Michel de Montaigne - Bordeaux III, 2012 (tel-00751452).

Flon Émilie, Jeanneret Yves, « La notion de schème organisateur, outil d'analyse sémio-pragmatique des écrits d'écran », *Revue des interactions humaines médiatisées*, 1, 2012, p. 3-33.

Flon Émilie, « Discussion autour des « régimes d'attention » et des processus signifiants dans la communication médiatisée. Les cas de l'immersion et de la projection », in *L'industrialisation des émotions. Vers une radicalisation de la modernité ?*, F. Martin-Juchat et A. Staii (dir.), Paris, L'Harmattan, 2016, p. 91-116.

Jacobi Daniel, *Les musées sont-ils condamnés à séduire ? Et autres écrits muséologiques*, Paris, MkF, 2017.

Jacobi Daniel, *Textexpo : Produire, éditer et afficher des textes d'exposition*, Dijon, OCIM, 2016.

Jeanneret Yves, « La place des transformations médiatiques dans l'évolution des musées. Une problématique », in *Musées, Mutations…*, J. Le Marec, B. Schiele, J. Luckerhoff (dir.), Dijon, EUD, OCIM, 2019 p. 97-123.

Jeanneret Yves, *Critique de la trivialité*, Paris, Les Éditions Non Standard, 2014.

Lesaffre Gaëlle, Watremez Anne, Flon Émilie, « Les applications mobiles de musées et de sites patrimoniaux en France, quelles propositions de médiation ? », *La Lettre de l'OCIM*, 154, 2014, p. 5-13.

Lesaffre Gaëlle, Watremez Anne et Flon Émilie, « Pistes de recherche sur les applications mobiles en muséologie ? », *Culture & Musées*, 23, 2014, p. 167-173.

Navarro Nicolas, Renaud Lise, « La médiation numérique au musée en procès », *Revue française des sciences de l'information et de la communication*, 16, 2019 (http://journals.openedition.org/rfsic/5592).

Pianezza Nolwenn, Navarro Nicolas et Renaud Lise, « Pour une archéologie de l'injonction : leitmotivs dans la presse autour des projets numériques patrimoniaux », *Les Enjeux de l'information et de la communication*, 20/3, 2019, p. 27-38.

Renaud Lise, « Versailles sur écran. Promesses touristiques numériques et visite fantasmée », *Communication & langages*, 191/1, 2017, p. 67-81.

Souchier Emmanuel, Candel Étienne, Gomez-Meija Gustavo, *Le numérique comme écriture : théories et méthodes d'analyse*, Paris, Armand Colin, 2019.

Tardy Cécile, *La médiation d'authenticité des substituts numériques,* in *Mémoire et nouveaux patrimoines*, Marseille, OpenEdition Press, 2015 (http://books.openedition.org/oep/453).

Vidal Geneviève, Laroche Florent, *Vers des applications numériques « durables » pour les institutions patrimoniales,* [Rapport de recherche] Université Paris 13, École Centrale de Nantes, 2017.